NES-PH-ESP

PHANTOM AIR MISSION

Manual de instrucciones

ACTIVISION

Copyright 1992 Activision Europe. All right reserved.

Story copyright 1986 Stephen P. Coonts. All right reserved.

Packaging and instructions materials Copyright 1992 Activision Inc. with courtesy of Mindscape Inc.

Activision Europe: B.P. 40 92658 Boulogne Billancourt France

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

This game is licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Design Credits

Designed by	Rob Harris
Additional Design by	Alex Demeo
	Dan Kitchen
	Robert Prescott
Graphics by	Jesse Kapili
	Juan Sanchez
	Mike Sullivan
Music composed by	Mark Van Hecke
Layout	Brice Choupas
Product Manager	Dominique Bielher

1. Historia del juego

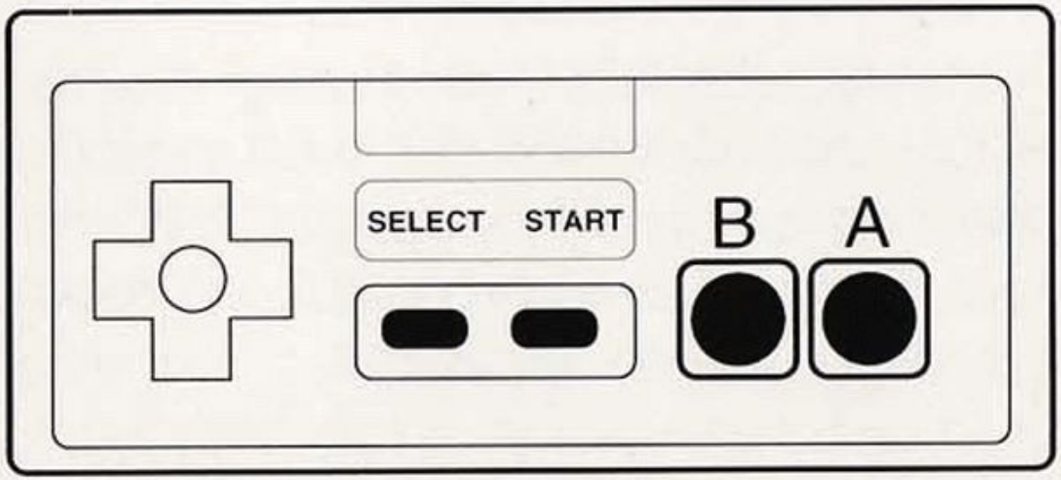
Es Mayo, 1972. Las guerrillas aprovisionadas por el Vietnam del Norte están amenazando al Sur, respaldadas por los Estados Unidos. El presidente Nixon ha ordenado a la fuerza naval Norteamericana incrementar los ataques aéreos en contra de objetivos en Haiphong y Hanoi para sabotear el esfuerzo hecho por Vietnam del Norte. La operación es conocida como la Campaña Linebacker.

Phantom Air Mission se juega en una serie de 12 misiones. Las misiones empiezan en Abril el 30 de 1972, cuando la fuerza NVA (North Vietnamese Army), envía fuerzas hostiles a atacar el portaviones USS Constellation en la estación Yankee. El peligro y la dificultad de las misiones aumenta en la medida en que la Campaña Linebacker avanza. El éxito en cada una de tus misiones determina tu rango al final del juego. La marina utilizó dos de sus más sofisticados aviones de guerra durante el Proyecto Linebacker, el F-4 Phantom, y el A-6 Intruder, el bombardero de ataque estacionado en portaviones. Tu tendrás la oportunidad de utilizar ambos aviones. Cuando estes pilotando un Phantom, tus habilidades serán puestas a prueba en la

lucha contra los formidables jets MIG 21, la fuerza aérea del Vietnam del Norte.

Desde el asiento de un A-6, tu atacarás objetivos en tierra mientras evades el fuego antiaéreo y los mortales misiles tierra-aire.

2.Controles e Instrucciones de operación



Tecla Start (Empezar)

cuando aparezca la pantalla del Mapa, pulsa la tecla Start para iniciar la

misión dentro del Nivel seleccionado. Cuando aparecen otras pantallas, púlsala para hacer una pausa en el juego.

Tecla Select (Selección)

Cuando aparezca la pantalla del Mapa, pulsando Select ocasionalmente, se pueden saltar los Niveles. Cuando aparezca la pantalla de la Cabina, púlsala para cambiar entre misiles y ametralladoras. Cuando aparezca la pantalla de Bombardeo/Rasánte, púlsala para cambiar entre los misiles guiados por radar y bombas.

Tecla A

Cuando aparezca la pantalla del Mapa, púlsala para iniciar la misión o seleccionar el Nivel. Estando en la pantalla de la Cabina, púlsala para disparar sus ametralladoras o misiles. En la pantalla de Bombardeo/Rasánte, púlsala para disparar los proyectiles. En la pantalla de Despegue/Aterrizaje púlsala para subir y bajar su gancho de parada.

Tecla B

Sirve para disparar los misiles guiados por radar o las bombas cuando estas aparezcan en la pantalla Bombardeo/Rasánte. En la pantalla de la Cabina,

presionala sostenida mientras utilizas las flechas up/down (arriba/abajo) en el Panel de Control para aumentar/disminuir la potencia de la turbina. En la pantalla de Despegue/Aterrizaje, púlsala para subir o bajar el tren de aterrizaje.

Panel de Control

El Panel de Control es la palanca de control de tu avión. Puedes subir, descender, virar a la izquierda o a la derecha utilizando las cuatro flechas de dirección. UP hace que descienda tu avión en las pantallas de la Cabina y Bombardeo/Rasánte. En la pantalla Bombardeo/Rasánte, la flecha UP disminuye también el ángulo de tiro. DOWN hace que tu avión ascienda en las pantallas de Cabina y Bombardeo/Rasánte. En la pantalla Bombardeo/Rasánte, la flecha DOWN eleva el ángulo de tiro. LEFT dirige tu avión a la izquierda en las pantallas de Cabina y Bombardeo/Rasánte e incrementa la potencia de la turbina en la pantalla de Despegue/Aterrizaje. RIGHT dirige tu avión a la derecha en las pantallas de Cabina y Bombardeo/Rasánte y disminuye la potencia de la turbina en la pantalla de Despegue/Aterrizaje.

3. Cómo jugar

Phantom Air Mission se juega en una serie de doce misiones. Cada misión está dividida en dos o más Niveles, pasos a seguir para la culminación de la misión. Un Nivel puede ser limpiar el cielo de MiGs y así en el nivel siguiente, tu Intruder puede destruir objetivos de tierra sin preocuparse de ser derribado por el enemigo.

Tu tienes el control durante todo el juego, el resultado de la misión depende de ti. Tu marcador depende del éxito en el cumplimiento de los objetivos decada Nivel.

Al principio de cada Nivel, aparece un mapa del área con los objetivos indicados. En algunas misiones, tu puedes escoger cuál es el Nivel a seguir, pulsando la tecla SELECT. Una vez que has seleccionado el Nivel, pulsa START o A para iniciar la acción.

Dependiendo del Nivel, tu puedes volar en el interceptor F-4 en contra de los MiG 21 o en un bombardero de ataque A-6 en contra de objetivos terrestres o marítimos. También debes partir y regresar al portaviones USS Constellation.

Toda misión comienza cuando despegas del USS Constellation anclado en el golfo de Tonkin. Una catapulta en la pista del portaviones te ayudará a despegar. Pulsa la flecha LEFT en el panel de control para empezar tu vuelo. Para despegar del portaviones, presiona en forma sostenida la flecha LEFT y así, incrementarás la potencia de tus turbinas al 100% y cuando estes en este punto, podrás despegar.

La parte superior de la pantalla representa la vista desde la cabina a través de una proyección HUD (Head Up Display). La figura de la izquierda muestra la velocidad. La de la derecha, la altitud. La cruz en el centro del HUD es la mira de tus ametralladoras. En la parte inferior de la pantalla aparecen los instrumentos de vuelo y en la parte superior izquierda el indicador de las turbinas.

Debajo del indicador de las turbinas está la simulación del horizonte. Te permite tener el control de cómo está orientado tu avión. Tu estás nivelado cuando la mitad superior del indicador está iluminada (luz verde) y la inferior apagada. Cuando tu F-4 asciende, el área iluminada toma la apariencia de un pico de montaña. Cuando desciende, los segmentos iluminados del

indicador de horizonte toma forma de un valle sombreado. Si todo el círculo se vuelve verde, cuidado...vas de cabeza al suelo.

En el centro de la pantalla está la pantalla de radar. Muestra la localización del enemigo, los MIGs, en relación a tu propia nave. La pantalla de radar está dividida en seis "segmentos". Los Bogeys (tus enemigos, son los puntos iluminados), en el segmento superior deben aparecer tus enemigos vistos desde tu cabina si estás nivelado y si aparecen en el segmento inferior están detrás tuyo.

Al lado derecho del panel de instrumentos está la pantalla de información y la ventana de mensajes. La ventana de mensajes dice si ha impactado un avión enemigo y si tu has sufrido daños. La pantalla de información dice si hay enemigos en el área y si la misión ha sido concluída. Si cambias de ametralladora a misiles aparece un mensaje indicando los misiles disponibles.

Si estás pilotando un A-6 Intruder, aparece una pantalla de la vista trasera de tu jet volando sobre la tierra o el agua. El número que aparece en la parte superior izquierda, corresponde a las unidades de refuerzo restántes y el de la derecha, a los misiles dirigidos por radar a tu disposición.

El número debajo del marcador es el DEF CON. Por cada disparo fallado, el número disminuye en uno hasta cero, cuando llega a cero, cada uno de los objetivos fallados te lanza un misil SAM.

Los enemigos se divisan en el horizonte. Utiliza las teclas de flechas para virar a la izquierda o la derecha, para cambiar tu altitud y ángulo de tiro. Pulsa la tecla A para lanzar misiles tierra-aire. Pulsa B para lanzar los misiles dirigidos por radar o bombas. Usa SELECT para cambiar entre misiles dirigidos y bombas.

Si la pantalla del Mapa aparece al comienzo del Nivel indica que este es el OBJETIVO PRIMARIO, los últimos objetivos en aparecer son los primarios...el punto clave de toda la misión. Vete a por ellos y todo está hecho!.

Una vez hayas afrontado todas los Niveles, debes aterrizar para terminar la misión. La maniobra de aproximación a la pista del portaviones la hace el piloto automático comenzando desde el lado derecho de la pantalla. Cuando: Empuje, Altitud, Velocidad vertical y Distancia aparecen en la esquina derecha, tienes el control de tu jet. La Distancia te dice qué lejos estás de la popa del portaviones. Debes disminuir la Altitud y el Empuje

presionando la flecha derecha del panel de control. Para ganar altitud e incrementar el Empuje, presiona la flecha izquierda. Con un Empuje del 50% puedes volar a nivel. Recuerda bajar el Tren de aterrizaje (Tecla B) y su Gancho de parada (Tecla A). Si tocas el suelo a una Veiocidad vertical mayor que 10, te estrellarás. Tu debes maniobrar el aparato para enganchar uno de los Cables de frenado que atraviezan la pista. Hay cuatro cables, los buenos pilotos se enganchan al tercero. Si no te enganchas a ninguno, te saldrás de la pista y deberás tratarlo de nuevo.

4. Marcador

Phantom Air Mission estima tu destreza para volar al finál de cada misión y te asigna un rango basado en tu eficacia:

Aprendíz marinero
Recluta marinero
Marinero
Teniente J G
Teniente
Teniente comandante

Oficial subalterno	Comandante
Oficial subalterno de 1a. clase	Capitán
Oficial subalterno de 2a. clase	Comandante
Oficial subalterno de 3a. clase	Contra almirante
Primer oficial subalterno	Vice almirante
Suboficial	Almirante
Primer suboficial	Almirante de flota
Alférez	

Bonos por Objetivos tierra/aire

Tanques	300
Plataformas petroleras	300
Naves de carga	400
Botes de pesca armados del NVA	400
Ametralladoras AA	400
Cañoneras	500
Autocarros portamisiles	500

Helicópteros	500
Botes portamisiles	600
Estaciones de rastreo por radar	600
Lanza-misiles SAM	600
Refugios del enemigo	700*
Buques cisterna	700*
Buques petroleros	700*
Torre de comunicaciones	700*

* Destruyendo uno de estos, incrementas en uno hasta nueve, tus Unidades de Refuerzo. Cuando alcanzas las nueve, cada vez que destruyes un objetivo, incrementas en uno hasta nueve, el DEF CON y así después, tus misiles, también hasta nueve.

La puntuación anterior se dobla si destruyes con un misil dirigido por radar!.

Objetivos Aire

Abatir un MIG	4000
Impactar un MIG con proyectiles	400
Impactar un Misil con proyectiles	500

Objetivos Tierra

Evadir un misil	100
Todos los objetivos en una solo ataque	2000*
Todos los objetivos en un Nivel	10.000*
Finalización del Nivel	4.000**

Unidad de refuerzo extra cada 200.000 puntos (máximo 3).

* Añade uno hasta nueve, Unidades de refuerzo, DEF CON y misiles.
** Recibes 100 puntos después de finalizar el Nivel por cada Unidad de refuerzo, DEF CON y misil restántes.

Aterrizaje: engancharse al tercer cable es lo que los buenos pilotos hacen.

Primer cable	500
Segundo cable	2000
Tercer cable	4000
Cuarto cable	1000

5. Conoce a tu enemigo

Tus aviones se enfrentarán contra varios tipos de unidades enemigas. Conoce cuáles abatir .... y cuáles irán en tu caza!

MiG-21

enfrentará este ágil luchador pilotando un F-4. Disparan misiles cuando se aproximan por el frente. Cuidado! el artillero del MiG que tienes a la vista lo puede tener también en tu punto de mira!

LANZA-MISILES SAM, BOTES LANZA-MISILES Y TORRES DE RADAR

Te enfrentarás con su Intruder cuando ataques los objetivos tierra-mar. Los misiles salen en línea recta y luego se dirigen hacia tu Intruder. Son mortales y deben ser evitados. Un impácto dejaría fuera de combate tu jet.

BOTES DE PESCA DEL NVA, CARGUEROS Y AMETRALLADORAS AA

las instalaciones vitales y las naves de aprovisionamiento están protegidas por ametralladoras diseñadas específicamente para derribar aviones como el tuyo. Disparan proyectiles trazántes, evítalos, un impacto puede averiar tu Intruder.

TANQUES, PLATAFORMAS PETROLERAS Y AMETRALLADORAS AA

Los tanques enemigos, plataformas petroleras y ametralladoras AA disparan con la proximidad del enemigo proyectiles de fragmentación. Evita los fragmentos o tu jet puede ser estropeado. Los proyectiles de fragmentación se distinguen de los misiles porque suben en línea recta y explotan.

CAÑONERAS, HELICOPTEROS, PLATAFORMAS MOVILES LANZA-MISILES Y REFUGIOS

Cuando ataques objetivos tierra-mar con tu Intruder, el enemigo tratará de abatirte con misiles guiados por radar. Estos misiles son diferentes de los SAMs, en cuanto a su patrón de vuelo, van directamente a ti una vez son lanzados. Tal como los SAMs, deben evitarse o serás derribado.

6. Las misiones

Abril 30 de 1972: la patrulla detecta cuatro MIGs y tres torpederas entrando en la zona de exclusión de las cuarenta millas.

Tu misión: destruir los MiGs y atacar los botes lanza-misiles.

1 de Mayo de 1972: unidades del NVA toman la ciudad de Quang Tri. Se han detectado dos MiGs que se dirigen hacia Da Nang. Hay torpederas y cañoneras rodeando el portaviones.

Tu misión: interceptar los MiGs y bombardear la artillería enemiga en la ciudad de Quang Tri. Destruir las naves que rodean el portaviones.

13 de Mayo de 1972: el proyecto Linebacker ha comenzado. Los comandos empiezan ha determinar instalaciones vitales para el enemigo. Primer ataque: una estación de rastreo por radar cerca del puente Thanh Hoa.

Tu misión: destruir la instalación de radar. Como objetivos secundarios hay un convoy escoltado por cañoneras y una base de misiles SAM al sur de Thanh Hoa. La misión se hará bajo la oscuridad de la noche.

8 de Junio de 1972: se ha captado un mensaje de un piloto de la Fuerza Aérea dando su posición: un poco al norte de Ninh Binh, solicita ser rescatado.

Tu misión: rescatar a salvo el piloto pero el fuego enemigo dificulta la operación. Usa tus F-4 para comprometer el fuego antiaéreo enemigo mientras, con los Intruders eliminas el fuego de tierra de las patrullas de exploración enemiga.

17 de Junio de 1972: informes de inteligencia indican que hay almacenados misiles SAM en bodegas de Haiphong.

Tu misión: usa tus Intruders para destruir las bodegas. El área está protegida por artillería móvil, misiles SAM y baterías de ametralladoras AA. Entre los objetivos secundarios están un tanque petrolero anclado en la costa de Tien Yen y una base de misiles SAM en Hon Gai. Ambas pueden estar patrulladas por MiGs enemigos.

8 de Julio de 1972: recién ha finalizado un gran ataque sobre la fuerza aérea y naval del NVA....pero tu trabajo no ha terminado. Tres Phantoms y tres Intruders bajo tus ordenes están escasos de combustible, es de noche y la visivilidad es muy limitada.

Tu misión: aterrizar todos tus jets. Si no puedes hacerlo después de dos intentos, pierdes el aeroplano.

30 de Julio de 1972: informes de reconocimiento indican que hay un gran depósito de municiones en el centro de Thanh Hoa.

Tu misión: después de eliminar los SAM y las baterías AA, destruye las contrucciones que almacenan las municiones.

27 de Agosto de 1972: misiles SAM y ayudas de guía por radar localizados cerca de Hon Gai comprometen seriamente misiones futuras. El área está patrullada constantemente por MIGs y muy defendida.

Tu misión: es una misión nocturna. Limpia el cielo de MIGs, y destruye las instalaciones de misiles SAM y las de radar. 12 de Septiembre de 1972: informes de inteligencia indican planes del enemigo sobre un gran ataque de asalto a las fuerzas Norteamericanas estacionadas en el Pacífico. El asalto se iniciará desde la base aérea de Phuc Nhac, al norte de Hanoi, patrullas aéreas y dos naves con tropas enemigas han sido concentradas en el área.

Tu misión: usa tu destreza para destruir todos los objetivos.

20 de Octubre de 1972: convoys de naves enemigas protegidas por la oscuridad de la noche están transportando grandes cantidades de provisiones a sus fuerzas de ataque cerca de DMZ. Un bote patrulla y varios MIGs enemigos han sido concentrados en el área.

Tu misión: destruir tanto como puedas del convoy y regresar a casa. La misión se hará por la noche.

La última misión de Phantom Air Mission está dividida en dos partes.

18 de Diciembre de 1972, por la tarde: se está planeando un ataque masivo a los depósitos de munición y bodegas en Hanoi. Un ataque directo sería un suicidio, el objetivo está muy bien protegido. Se ha planeado para debilitar el área, una misión para destruir una estación de rastreo por radar en Nam Dinh y la fuerza de ayudas militares de Hanoi.

Tu misión: destruir todos los objetivos, una patrulla de MiGs enemigos y una cañonera estacionada en el golfo de Ninh Binh. El éxito de la misión es vital si se inicia el ataque a Hanoi.

18 Diciembre de 1972, por la noche: sigue la incursión masiva sobre Hanoi. Un escuadrón de Intruders escoltado por Phantoms, ha sido asignado para ejecutar el trabajo.

Tu misión: los objetivos primarios son los depósitos de municiones y las bodegas de alrededor. Los lanzamisiles SAM van a estar activos. Arrasa completamente el área y todo lo que se atraviese en el camino. Es una misión nocturna y tu visión será muy limitada. Buena suerte...

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas un televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

ACTIVISION

© 1990 ACTIVISION

Distribuido en España por:
ERBE SOFTWARE - Serrano 240, 28016 Madrid España

Printed in Japan